BLACK
ORCHESTRA

Matériel

51 CARTES CONSPIRATEUR

24 Cartes Standard

15 Cartes Illégal

12 Cartes Complot

(Le nombre d'occurrences de chaque carte est indiqué dans son coin en bas à droite)

1 FICHE DE RÉFÉRENCE

84 CARTES ÉVÉNEMENT

Cartes Événement réparties en 7 périodes

62 Événements Standard

15 Événements Importants

7 Événements Clefs

1 CARTE VICTOIRE

24 CARTES INTERROGATOIRE

6 TUILES DIRIGEANT NAZI

5 PIONS

11 CUBES DE SUIVI

10 cubes Conspirateur (2 par couleur) et 1 cube rouge de Soutien Militaire à Hitler

10 DÉS

1 PLATEAU DE JEU

24 TUILES OBJET

(8 Objets en 3 exemplaires)

9 PLATEAUX CONSPIRATEUR

3 TUILES DIFFICULTÉ

Mise en Place

1. Placez les tuiles d'Hitler et de ses 5 adjoints sur le plateau de jeu aux lieux de départ indiqués. Faites correspondre l'icône de chaque tuile avec celle située sur le plateau de jeu.

2. Mélangez les tuiles Objet *(Item)* et placez-en une aléatoirement face cachée sur chaque lieu avec un carré noir.

3. Choisissez un niveau de difficulté : facile, standard ou difficile. En fonction du niveau choisi, placez le cube de Soutien Militaire sur la valeur appropriée de la piste de "Soutien Militaire à Hitler" : 2 pour facile, 3 pour standard et 4 pour difficile. Prenez la tuile Difficulté correspondante et placez-la sur la piste à la position indiquée au dos de la tuile.

4. Triez les cartes Événement par Période pour former 7 paquets face cachée, numérotés de 1 à 7. Mélangez chaque paquet puis rangez dans la boîte, sans les révéler, les deux cartes du dessus de chaque paquet : elles ne seront pas utilisées pendant la partie. Placez les 7 paquets de cartes Événement face cachée devant leur emplacement respectif au bord du plateau de jeu.

5. Mélangez toutes les cartes Conspirateur et placez-les dans une pile face cachée à côté du plateau de jeu. Cette pile forme le paquet Conspirateur.

6. Mélangez toutes les cartes Interrogatoire et placez-les dans une pile face cachée à côté du plateau de jeu. Cette pile forme le paquet Interrogatoire.

7. Placez les dix dés à côté du plateau de jeu à portée de main des joueurs.

8. Chaque joueur choisit un plateau Conspirateur (deux si vous jouez en solo), un pion et deux cubes de la même couleur.

9. Placez vos cubes sur votre plateau Conspirateur à leur niveau de départ : Timide (*Timid*) pour la Motivation, Moyenne (*Medium*) pour la Suspicion.

10. Tous les joueurs placent leur pion Conspirateur sur le lieu "**GARE FERROVIAIRE**" (*Train Station*) dans Berlin. Le joueur portant le plus de vêtements noirs devient le premier joueur. L'opération est prête à débuter !

Notions Clefs

Ces notions de bases sont indispensables pour apprendre à jouer à Black Orchestra.

Gagner et Perdre

Il n'y a qu'*une* façon de gagner la partie : assassiner Hitler en réussissant un complot. Pour y parvenir, vous devez obtenir lors du lancer de dés un nombre de symboles ⌖ égal ou supérieur au niveau du Soutien Militaire à Hitler tout en obtenant un nombre de symboles ✠ inférieur à votre niveau de Suspicion (*Cf* ***Victoire !*** *page 12*).

Par contre, les Conspirateurs peuvent perdre de *trois* façons :

- Si tous les Joueurs sont en prison, **vous perdez la partie.**
- Si vous ne pouvez pas piocher une carte Événement lorsque cela est requis, **vous perdez la partie.**
- Si la carte "Documents Découverts" (*Documents Located*) de la période 7 est piochée*, **vous perdez la partie.**

* Facultatif : cette carte peut être retirée. Cf *Documents Protégés* page 12.

Si l'une de ces conditions est remplie **à n'importe quel moment**, vous perdez immédiatement la partie (*Cf* ***Défaite*** *page 12*).

Résoudre les Effets

Si l'effet du texte d'une carte est en contradiction avec les règles, appliquez le texte de la carte. S'il est possible d'appliquer à la fois le texte de la carte et celui des règles, alors les deux sont appliqués.

Lorsque vous résolvez les effets d'une carte, ils sont toujours résolus du haut vers le bas et vous devez en appliquer autant que possible. Lors de la résolution d'un lancer de dés, résolvez d'abord tous les effets ✠ , puis tous les effets ⌖ et pour finir les résultats 1, 2 ou 3.

S'il est impossible d'effectuer ce que demande une carte, alors ne le faites pas, tout simplement. Ne tenez pas compte du texte de l'effet que vous ne pouvez pas résoudre. Ne pas être capable d'appliquer un effet (comme augmenter son niveau de Suspicion quand celui-ci est déjà au niveau extrême) ne vous interdit pas d'appliquer les autres effets de la carte. Sauf indication contraire, vous pouvez utiliser un effet sur vous-même.

CARTES INTERROGATOIRE | *Une exception majeure à cette règle s'applique lors de la résolution des cartes Interrogatoire. Cf page 9 pour plus de détails sur la résolution des effets des cartes Interrogatoire.*

Choisir entre plusieurs options

Si vous devez faire un choix entre plusieurs options valides équivalentes, comme lorsqu'une carte Événement vous demande de déplacer Hitler ou l'un de ses adjoints vers le "Conspirateur le plus proche" et qu'il y a plusieurs possibilités, c'est le joueur actif qui décide de l'option valide à appliquer.

Motivation et Suspicion

Les deux attributs que les Conspirateurs modifieront sur leur plateau Conspirateur tout au long de la partie sont la **Motivation** et la **Suspicion**.

MOTIVATION

La **Motivation** représente votre engagement envers la cause. Elle définit le nombre de cartes que vous pouvez posséder dans votre Dossier, vous permet d'utiliser votre capacité spéciale et vous autorise à tenter un complot. Le plateau Conspirateur décrit les avantages que vous gagnez à chaque niveau de Motivation, tout en conservant les avantages associés aux niveaux de Motivation inférieurs.

Vous commencez la partie avec la Motivation "timide" (*timid*) et êtes limité à la possession de deux cartes seulement dans votre Dossier.
Une fois que vous atteignez le niveau "sceptique" *(skeptical)*, votre Dossier s'agrandit pour contenir davantage de cartes.

Au niveau "motivé" *(motivated)* vous pouvez utiliser la capacité spéciale inscrite à droite de votre plateau Conspirateur.

Une fois que vous atteignez le niveau de Motivation "engagé" *(committed)*, vous pouvez tenter un complot contre Hitler en tant qu'action. Cependant, il existe certains complots qui exigent un niveau de Motivation "téméraire" *(reckless)* : être "engagé" n'est alors pas suffisant.

SUSPICION

La Suspicion représente l'attention que vous attirez pendant vos opérations secrètes. Les Conspirateurs commencent la partie avec une Suspicion "moyenne" (*medium*).

La difficulté à agir discrètement lors d'une tentative de complot est accrue pour les Conspirateurs ayant un haut niveau de Suspicion. À chaque degré de Suspicion indiqué sur votre plateau Conspirateur correspond un nombre de symboles ✠ qui entraînera automatiquement la découverte de votre trahison et donc l'échec du complot.

Quand une carte Événement "**Raid de la Gestapo**" est piochée, tous les Conspirateurs ayant un niveau de Suspicion "extrême" sont arrêtés (*Cf* ***Raids de la Gestapo*** *page 9*).

Soutien Militaire à Hitler

La piste de Soutien Militaire à Hitler représente la montée en puissance et l'éventuel déclin de la terrifiante machine de guerre qu'est le Reich. Elle détermine l'ultime condition pour tenter un complot : combien de ⊕ doivent être obtenus pour réussir ce complot.

Des Événements et autres effets feront varier la valeur du Soutien Militaire à Hitler tout au long de la partie, et savoir exactement quand tenter un complot selon cette fluctuation est l'un des principaux défis du jeu.

Le niveau de départ du Soutien Militaire est fonction du niveau de difficulté choisi : 2 pour facile, 3 pour standard et 4 pour difficile. C'est aussi la valeur la plus basse que peut atteindre le Soutien Militaire à Hitler, même si un effet devait le faire chuter plus bas. De même, le niveau maximum que le Soutien Militaire puisse atteindre est 7, même si un effet devait lui faire dépasser cette valeur.

OBJETS

DOSSIER

Dossiers

Les cartes Conspirateur que vous piochez sont placées face visible devant vous dans une zone appelée votre "Dossier". Les cartes Conspirateur sont soit dans un Dossier, soit défaussées : elles ne sont jamais conservées en main ou jouées en dehors d'un Dossier. Les cartes ayant des effets continus - libellées *"while in your dossier"* - s'appliquent seulement tant que ces cartes sont dans un Dossier ; les cartes avec des effets qui sont jouées comme une action sont défaussées de votre Dossier une fois l'effet de la carte résolu.

Objets

Les tuiles Objet *(Item)* sont utilisées pour faciliter les tentatives de complot et pour abaisser le niveau de Suspicion en les livrant dans certaines villes. Les Objets sont placés dans l'inventaire au coin inférieur gauche du plateau Conspirateur.
Il y a trois exemplaires de chaque Objet et les lettres au bas des tuiles Objet correspondent aux lettres des complots pour lesquels ces Objets peuvent être utilisés.

(*Note : pour éviter toute confusion avec le chiffre 1, il n'y a pas de complot avec la lettre I.)*

Dés

Le nombre de dés est limité à ceux inclus dans le jeu.

Limitations [Dossier et Objets]

Le nombre maximum de cartes que vous pouvez avoir dans votre Dossier et le nombre maximum d'Objets que vous pouvez transporter sont déterminés par le nombre de joueurs dans la partie :

TAILLE DU DOSSIER ▸	NOMBRE D'OBJETS ▸
1-2 Joueurs : *6 cartes*	1-2 Joueurs : *4 Objets*
3-4 Joueurs : *5 cartes*	3-5 Joueurs : *3 Objets*
5 Joueurs : *4 cartes*	

Vous pouvez toujours ajouter des cartes et ramasser des Objets dans l'espoir de trouver quelque chose d'utile, mais vous devez immédiatement défausser les éléments excédentaires quand vous dépassez les limitations imposées (même si ce n'est pas votre tour), y compris défausser la nouvelle carte ou le nouvel Objet tout juste acquis si vous le souhaitez.

Notez que lorsque votre Motivation est "timide", votre Dossier est limité à deux cartes, quel que soit le nombre de joueurs. Cette limitation varie selon les valeurs ci-dessus à condition que votre Motivation ait dépassé le niveau "timide". Si votre Motivation redescend à "timide" alors que vous avez plus de deux cartes dans votre Dossier, vous devez immédiatement prendre en compte votre nouvelle limitation et défausser les cartes de votre choix pour n'en conserver que deux.

Vue d'ensemble du Jeu

Le joueur portant le plus de noir démarre en tant que joueur actif. Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant votre tour, réalisez les phases suivantes dans cet ordre :

1 | **Vérifier les Dirigeants Nazis.**
2 | **Effectuer jusqu'à 3 actions.**
3 | **Piocher une carte Événement.**

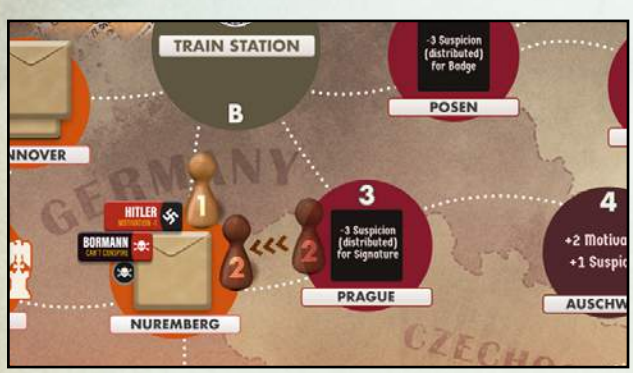
1. Vérifier les Dirigeants Nazis

Si vous commencez votre tour dans le même lieu qu'Hitler ou que l'un de ses cinq adjoints, leur présence perturbe vos plans et vous subissez les pénalités suivantes :

HITLER	**Baissez votre Motivation de 1.**
HESS	**Défaussez une carte de votre Dossier.**
GOEBBELS	**Capacité spéciale inutilisable pendant ce tour.**
BORMANN	**Action "Conspirer" impossible pendant ce tour.**
HIMMLER	**Augmentez votre Suspicion de 1.**
GOERING	**Défaussez un de vos Objets.**

Il est possible de subir plusieurs pénalités au début de votre tour. Vous choisissez alors leur ordre d'application.

Les pénalités ne sont subies que si Hitler / l'adjoint est présent dans votre lieu *au début* de votre tour. Vous ne subissez pas de pénalité si vous quittez ou entrez dans un lieu occupé par un Dirigeant.



Exemple : *au début du tour du joueur 1, Hitler et Bormann sont avec lui à Nuremberg, donc le joueur 1 diminue sa Motivation de 1 et ne peut pas utiliser l'action "Conspirer" durant ce tour. Le joueur 2 commence son tour à Prague et se déplace à Nuremberg. Bien qu'Hitler et Bormann soient à Nuremberg, le joueur 2 ne subit pas de pénalité puisqu'il n'y a pas commencé son tour.*

Mouvements d'Hitler et de ses adjoints |

Lorsqu'une carte Événement ou une carte Interrogatoire demande de déplacer Hitler ou un adjoint, **ce dernier doit terminer son mouvement dans un lieu différent**, même si un Conspirateur était présent sur son lieu de départ. Les Conspirateurs présents sur le lieu de départ d'un Dirigeant qui doit se déplacer sont ignorés lors de la détermination du "Conspirateur le plus proche".

Cette règle s'applique uniquement lorsqu'Hitler ou ses adjoints **se déplacent**. Pour tous les autres cas de choix du "Conspirateur le plus proche" par rapport à Hitler ou ses adjoints, les Conspirateurs présents dans le lieu d'un Dirigeant ne sont pas ignorés et sont considérés les "Conspirateurs le plus proche".

Exemple : *la carte Événement de la période 3 "* Visite d'Hitler*" (Visit From Hitler) demande de déplacer Hitler jusqu'au lieu du(des) Conspirateur(s) le(s) plus proche(s). Dans cet exemple, le joueur 1 est ignoré et Hitler se déplace vers l'autre Conspirateur le plus proche, le joueur 2.*

2. Effectuer jusqu'à 3 actions

Après avoir subi les éventuelles pénalités des Dirigeants, vous pouvez réaliser jusqu'à 3 actions. La même action peut être effectuée plusieurs fois (à l'exception de "**Conspirer**" qui ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour). Pendant votre tour, vous pouvez dépenser une action pour :

AGIR *(ACT)*

Résolvez un effet de votre Dossier ou de votre plateau Conspirateur précédé du symbole ➦.

EFFETS ϟ | *un effet précédé du symbole ϟ ne nécessite pas l'utilisation d'une action pour être résolu.*
Les effets ϟ peuvent être résolus à n'importe quel moment, même pendant le tour d'un autre joueur.

RÉVÉLER UN OBJET *(REVEAL ITEM)*

Retournez face visible la tuile Objet de votre lieu.

COLLECTER UN OBJET *(COLLECT ITEM)*

Prenez la tuile Objet préalablement *révélée* (face visible) sur votre lieu et ajoutez-la à votre plateau Conspirateur.

CONSPIRER *(CONSPIRE)*

Vous ne pouvez effectuer qu'une seule fois l'action "Conspirer" pendant votre tour.

Cette action particulière consomme 1, 2 ou 3 de vos actions à raison d'un action par dé utilisé. Lancez les dés et appliquez ensuite les résultats dans l'ordre suivant :

- Pour chaque obtenu, vous, ainsi que tous les autres Conspirateurs sur votre lieu, augmentez votre Suspicion de 1.
- Placez chaque obtenu sur la piste de Contestation.
- Totalisez tous les résultats numériques et gagnez autant d'actions ce tour. Ne pas oublier toutes les actions non dépensées lors de cette action "Conspirer" si vous avez lancé moins de 3 dés.

PISTE DE CONTESTATION | Tous les obtenus lors d'une action "Conspirer" sont placés dans les cases appropriées de la piste de Contestation, en haut du plateau de jeu. Une fois que trois dés sont présents sur cette piste, le joueur actif choisit et applique l'un des effets suivants :

- **Augmenter la Motivation d'un Conspirateur de 1.**
- **Réduire le Soutien Militaire à Hitler de 1.**
  (Vous ne pouvez pas descendre le Soutien Militaire au-dessous de sa valeur de départ).

Après avoir résolu l'effet, retirez tous les dés de la piste de Contestation. Tous les résultats supplémentaires obtenus sont alors placés sur les cases venant d'être libérées. Les dés restent sur la piste de Contestation et ne peuvent être utilisés à d'autres fins tant qu'ils sont là.

LIVRER UN OBJET *(DELIVER ITEM)*

De temps en temps, vous aurez besoin de continuer votre travail quotidien afin de détourner les soupçons. Certains lieux indiquent une liste d'Objets qui peuvent y être livrés dans le but de réduire la Suspicion.

Une fois que l'Objet initial d'un lieu a été collecté, vous pouvez livrer dans cette ville les Objets listés, réduisant ainsi votre Suspicion de la valeur indiquée. Les Objets livrés sont défaussés sur la pile de défausse des Objets et ne sont pas empilés sur le lieu de livraison.

Si le bénéfice de cette livraison indique qu'il doit être distribué *(distributed)*, le joueur actif distribue à sa guise le bénéfice parmi les Conspirateurs, quel que soit leur lieu actuel. Cependant, si un joueur est en **PRISON**, il ne peut recevoir aucun avantage d'une livraison.

CONSTITUER SON DOSSIER

Piochez la carte du dessus du paquet Conspirateur et ajoutez-la à votre Dossier face visible en respectant votre taille de Dossier. *Cf **Limitations (Dossier et Objets)** page 5.*

ILLEGAL

Les cartes Conspirateur **Illégal** portent ce symbole. Posséder ces puissantes mais dangereuses cartes peut attirer sur vous l'attention malvenue de la Gestapo. (*Cf **Raids de la Gestapo** page 9*).

Certaines cartes Conspirateur sont des **Complots**, lesquelles sont nécessaires pour réaliser une tentative d'assassinat. (*Cf **Complots** page 10*).

De nombreuses cartes Conspirateur sont défaussées une fois leur effet résolu. Placez les cartes défaussées dans une pile de défausse face visible à côté du paquet Conspirateur. Si le paquet Conspirateur est épuisé, mélangez la pile de défausse pour constituer un nouveau paquet Conspirateur.

SE DÉPLACER *(MOVE)*

Se déplacer de votre lieu actuel vers un lieu connecté adjacent.

Lieux autorisés : chaque lieu sur le plateau de jeu comporte un chiffre correspondant à une période d'événements. Vous ne pouvez vous déplacer **que** dans des lieux avec un chiffre inférieur ou égal à celui de la période actuelle. Par exemple, vous ne pouvez pas vous rendre à **PRAGUE** avant la période 3 ou ultérieure.

Berlin : les lieux dans Berlin sont désignés par un **B** au lieu d'un chiffre de période et sont **toujours accessibles**. Tous les lieux de Berlin sont traités comme étant connectés et adjacents entre eux. Pour entrer ou sortir de Berlin, vous devez passer par la **GARE FERROVIAIRE** en y faisant une étape.

Si un effet liste simplement "*Berlin* " (par exemple : "*choisir un Conspirateur dans Berlin* "), cela inclut **tous les lieux de Berlin.** Cependant, ils ne sont pas considérés comme un même lieu pour ce qui concerne les transferts, les éléments de complot, etc. Les Conspirateurs doivent toujours être dans le même lieu pour remplir ces conditions.

Certains lieux sur le plateau de jeu contiennent des modificateurs (*ex. Paris : Suspicion - 3 Soutien Militaire + 1*). Lorsque vous entrez dans l'un de ces lieux, appliquez immédiatement les modifications qui y sont inscrites puis continuez votre tour. **Cela ne compte pas comme une action.** Vous pouvez déclencher les effets d'un lieu plusieurs fois dans un tour, mais pour cela, vous devez vous déplacer hors de ce lieu pour ensuite y revenir et ainsi bénéficier à nouveau de l'effet.

Lieux Fortifiés : certains lieux disposent d'une défense et d'une sécurité renforcées pour le Führer. Ceux-ci sont connus comme des lieux **Fortifiés** et sont requis pour certains complots. Ils n'ont aucun autre effet particulier dans le jeu et on peut s'y déplacer librement.

LIBÉRER *(RELEASE)*

Si votre Suspicion a atteint le niveau extrême, vous ne pouvez pas réaliser cette action.

Vous pouvez essayer d'utiliser votre réputation et votre influence pour libérer un autre Conspirateur de prison (*Cf **Arrestation et Prison** page 9*). **Vous devez être dans le lieu QG de la Gestapo *(Gestapo HQ)* pour réaliser cette action.**

Lancez un dé. Sur un résultat vous avez posé trop de questions suspectes et au lieu de libérer un allié, **vous** êtes arrêté. Sur n'importe quel autre résultat, augmentez votre Suspicion de 1 et choisissez un Conspirateur à libérer. Le Conspirateur libéré est placé dans le **QG de la Gestapo** et son niveau de Suspicion devient "élevé" (high).

TRANSFÉRER *(TRANSFER)*

Donnez ou prenez à un autre Conspirateur situé dans votre lieu une carte de votre Dossier ou un Objet, tout en respectant les limitations de cartes et d'Objets que lui et vous pouvez posséder (Cf ***Limitations (Dossier et Objets)***, page 5).

Lorsque vous avez réalisé vos actions, terminez votre tour en piochant une carte Événement.

3. Piocher une carte Événement

Une fois que vous avez réalisé toutes les actions de votre tour, piochez la carte du dessus du paquet de cartes Événement de rang le plus faible (le plus à gauche) et placez-la face visible dans l'emplacement Événement Courant.
Appliquez immédiatement les effets qui y sont inscrits. Cette carte est l'Événement Courant et son rang détermine la période courante.

Si vous ne pouvez pas piocher une carte Événement lorsque cela est requis, **vous perdez la partie.**

Une nouvelle période commence lorsque la première carte de cette période est l'Événement Courant, **et non** lorsque le paquet de cartes de la période précédente est épuisé. Une fois la période 7 commencée, de nombreux lieux auparavant accessibles deviennent inaccessibles pour le reste de la partie, car le Reich a perdu le contrôle de ces terres lointaines.

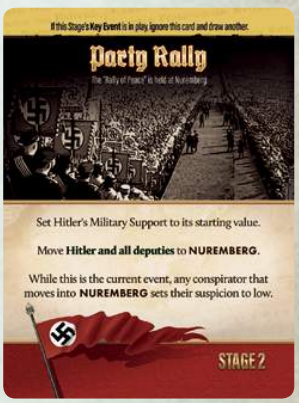
Lorsque la période 7 commence, s'ils sont sur un lieu désormais inaccessible, déplacez Hitler, tous les adjoints et tous les Conspirateurs dans le lieu autorisé le plus proche (*Cf **Choisir entre plusieurs options** page 4 et **Se déplacer** page 7*).

ÉVÉNEMENTS CLEFS *(KEY EVENTS)*

Certains Événements charnières sont considérés comme des Événements Clefs. Les Événements Clefs représentent les principaux moments historiques de la période en cours et permettent au jeu de suivre le cours de l'Histoire.

Quand un Événement Clef est pioché, placez-le face visible dans l'emplacement Événement Courant et appliquez son effet comme d'ordinaire. Cependant, lorsque la carte Événement suivante est piochée, placez l'Événement Clef sur l'emplacement Événement Clef à droite du plateau de jeu. L'Événement Clef n'est plus considéré comme l'événement courant et n'applique donc plus son effet, mais il peut avoir un effet lorsque certains Événements sont piochés.

Événement Clef (Key event) :
Il est placé sur le côté du plateau de jeu lorsque l'événement suivant est pioché. Défaussez l'Événement Clef lorsque la période suivante débute.



***Événement Important** (bandeau jaune) :*
Si l'Événement Clef de la période est en jeu, cette carte est ignorée et une autre est piochée à la place.

Les Événements Clefs sont défaussés lorsqu'une nouvelle période commence.

Après avoir résolu une carte Événement, votre tour prend fin.
Si un effet vous oblige à piocher plusieurs cartes Événement dans un tour, appliquez complètement le contenu de la première carte avant de piocher la suivante. Le joueur à votre gauche devient le joueur actif et débute son tour.

Raids de la Gestapo

Après la période 1, la Gestapo commence à effectuer des recherches déstabilisantes et de violents raids pour tenter de débusquer les Conspirateurs. Quand une carte Événement "**Raid de la Gestapo**" est piochée, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1 | Les Conspirateurs ayant un niveau de Suspicion extrême sont arrêtés.

> **RAPPEL** | *Les Conspirateurs arrêtés défaussent immédiatement toutes les cartes **Illégal** de leur dossier.*

Si tous les joueurs sont en prison en même temps, **vous perdez la partie.**

2 | Les Conspirateurs non arrêtés, à tour de rôle, doivent pour chaque carte Illégal dans leur Dossier :

- *soit* défausser la carte,
- *soit* garder la carte et augmenter sa Suspicion de 1.

Les Conspirateurs non arrêtés prennent cette décision pour chacune de leurs cartes **Illégal**, une à la fois, dans n'importe quel ordre. Si un Conspirateur atteint un niveau de Suspicion extrême durant cette phase, il garde toutes ses cartes Illégal restantes.

3 | Retirez tous les dés placés sur la piste de Contestation.

Arrestation et Prison

Lorsque vous êtes **arrêté**, défaussez immédiatement toutes les cartes Illégal de votre Dossier et placez-vous sur l'emplacement **PRISON**. Si vous avez été arrêté pendant votre tour, effectuez directement l'étape "**Piocher une carte Événement**" décrite dans le "*Tour d'un joueur arrêté*" (voir ci-contre).

Bien qu'elle soit située juste à côté du **QG de la Gestapo** *(Gestapo HQ)*, la **PRISON** n'est connectée à aucun autre lieu, et le seul moyen d'y entrer ou d'en sortir est d'être arrêté ou libéré.

UNE FOIS EN PRISON |

- Vous ne pouvez ni effectuer d'actions, ni appliquer d'effets ϟ.
- Vous ne pouvez ni être la cible, ni être affecté par aucun effet (incluant les effets des cartes Événement et Interrogatoire), à moins que l'effet ne stipule spécifiquement que vous êtes libéré.
- Votre capacité spéciale est considérée comme vierge.
- Vous gardez tous vos Objets et toutes vos cartes non Illégal dans votre Dossier.

Tour d'un joueur arrêté

Si vous **commencez** votre tour en prison, suivez cette séquence de tour au lieu d'effectuer un tour habituel :

1 | Piochez une carte Interrogatoire *(voir ci-dessous).*
2 | Piochez une carte Événement *(Cf page 6).*

Cartes Interrogatoire

Lorsque vous commencez votre tour en prison, piochez la carte du dessus du paquet Interrogatoire et lisez-la secrètement. Vous devez choisir l'une des options énumérées sur la carte et l'appliquer *sans concertation :* vous devez faire ce choix difficile seul.

Ne révélez ni ne discutez des options présentes sur la carte avec d'autres joueurs, même après que la carte a été résolue.

Certaines options ne sont pas aussi sévères que d'autres mais prolongeront probablement votre séjour en prison. D'autres options sont plus dommageables pour la cause mais vous accordent la liberté. Enfin, il y a toujours la possibilité de résister, ce qui pourrait soit vous libérer sans conséquence, soit aggraver votre situation.

IMPORTANT ! | Contrairement à la résolution d'autres effets de jeu où vous appliquez autant d'effets que possible et ignorez ceux que vous ne pouvez pas appliquer, **si vous ne pouvez pas appliquer *tous* les effets d'une option sur une carte Interrogatoire, vous devez en choisir une autre.**

Exemple : *si l'une des options disponibles comprend "augmenter de 2 le Soutien Militaire à Hitler" et que le Soutien Militaire est actuellement de 6 ou 7, ce choix ne peut être résolu car la valeur du Soutien Militaire ne peut pas dépasser 7.*

Exemple : *pour l'option "tous les Conspirateurs augmentent leur Suspicion de 1", si un Conspirateur possède un niveau de Suspicion extrême, celle-ci ne peut pas être choisie car tous les Conspirateurs ne peuvent pas augmenter leur Suspicion de 1 (le niveau extrême étant le niveau de Suspicion maximum).*

Par conséquent, la seule option que vous avez toujours la possibilité de choisir est de lancer un dé pour résister, en espérant que la chance soit de votre côté...

Vous pouvez toujours choisir l'option "Essayer de résister" *(Try and resist)*, même si vous ne parvenez pas à appliquer complètement certains des résultats potentiels. Comme l'effet de l'option "Essayer de résister" consiste simplement à lancer un dé, c'est toujours une option valable et parfois la seule. Lorsque vous appliquez le résultat d'un lancer, la règle standard de résolution des effets est utilisée : appliquez autant d'effets que possible et ne tenez pas compte du reste du texte.

Une fois que vous avez choisi l'option à appliquer, lisez-la à haute voix et appliquez ses effets, mais ne révélez jamais les autres options. Vous choisissez la cible pour tous les effets.

RAPPEL | *les Conspirateurs en prison (y compris vous) ne peuvent pas être la cible d'une carte Interrogatoire.*

Vous n'êtes libéré de prison que lorsqu'un effet indique expressément : "*vous êtes libéré*".

Après avoir résolu la carte Interrogatoire, mélangez-la dans le paquet Interrogatoire, sauf indication contraire.

Complots *(plots)*

Afin de remplir votre mission ultime, vous aurez besoin d'accomplir une des cartes Complot de votre Dossier. La seule façon de gagner la partie est d'**assassiner Hitler en tentant un complot et en obtenant un nombre de ⊕ supérieur ou égal au niveau actuel du Soutien Militaire à Hitler, tout en obtenant moins de 🕯 qu'indiqué par le niveau de Suspicion du Conspirateur ayant initié la tentative de complot.**

Lorsque vous pensez être prêt à abattre le tyran, réalisez les étapes suivantes pour tenter un complot :

Préparatifs

Avant de pouvoir tenter un complot, vous devez d'abord confirmer que vous répondez à toutes les exigences listées sur la partie gauche de la carte Complot. Ces exigences traitent des lieux et de la proximité entre Hitler et le Conspirateur tentant le complot.

Les autres exigences concernent toujours la Motivation. **Vous devez avoir un niveau de Motivation "engagé" *(committed)* ou "téméraire" *(reckless)* pour tenter un complot**.
Certains complots particulièrement risqués exigent même un niveau de Motivation "téméraire" : être seulement "engagé" n'est pas toujours suffisant.

Si toutes les exigences requises sont réunies, vous pouvez réaliser l'action Agir et résoudre l'effet **" ➡ tenter un complot depuis votre Dossier"** de la ligne appropriée de votre plateau Conspirateur.

1. Rassembler les dés à lancer

Le premier dé (⬡) (constituant votre total de dés à lancer pour tenter un complot) est obtenu en réunissant les Éléments Requis (*Required Elements*) décrits sur la carte Complot . En plus de ces Éléments Requis, il existe également trois types d'Éléments Facultatifs (*Optional Elements*) susceptibles d'augmenter les chances de réussir ce complot soit en lançant des dés supplémentaires (⬡) , soit en ignorant des résultats 🕯 obtenus.

LES OBJETS *(ITEMS)*

Chaque complot nécessite au moins un Objet comme Élément Facultatif. Vous pouvez défausser autant d'Objets que listé pour obtenir les avantages correspondants. Sauf indication contraire, chaque avantage ne peut être obtenu qu'une seule fois. En plus d'utiliser vos Objets, vous pouvez également utiliser les Objets transportés par d'autres Conspirateurs présents dans votre lieu, avec leur permission.

L'AFFILIATION

Certains complots décrivent des Éléments Facultatifs basés sur votre affiliation (**Résistant** - *Abwehr* , **Civil** - *Civilian* ou **Militaire** - *Wehrmacht*). Si votre affiliation correspond à celle requise par le complot, vous obtenez l'avantage associé.

Contrairement aux Objets, seule votre affiliation peut être utilisée pour obtenir un avantage. Vous ne pouvez pas utiliser l'affiliation des autres Conspirateurs présents dans votre lieu.

LES RASSEMBLEMENTS *(MEETINGS)*

Certains complots décrivent des Éléments Facultatifs basés sur la présence d'autres Conspirateurs dans votre lieu, vous permettant d'ajouter un ou plusieurs ⬡ pour tenter le complot. Il existe également des cartes Conspirateur et des capacités de Conspirateurs qui peuvent ajouter divers avantages.

2. Déterminer la difficulté

Une fois réunis tous les dés à lancer, déterminez la difficulté finale de la tentative de complot. Pour ce faire, notez le niveau actuel du Soutien Militaire à Hitler ainsi que le niveau de Suspicion du joueur initiant la tentative. En outre, vérifiez si l'Événement en cours et les cartes des Dossiers apportent des modificateurs.

Lorsque vous êtes prêt, annoncez le total de ⊕ à obtenir pour réussir la tentative de complot ainsi que le nombre total de 🕯 qui feront du complot un échec. **Vous pouvez alors choisir de retirer autant de dés que vous le désirez du total de dés à lancer.** Bien que vous voudrez généralement utiliser tous les dés auxquels vous avez droit, lancer un grand nombre de dés quand votre Suspicion est élevée peut potentiellement s'avérer une mauvaise chose. Choisissez judicieusement.

Maintenant, prenez en mains tous les dés accordés. Concentrez-vous. C'est le moment d'écrire l'Histoire. Lancez les dés. *Pour une efficacité maximale, vous êtes encouragé à vous lever pour ce lancer de dés !*

3. Succès ou Échec ?

PREMIÈRE ÉTAPE : SOMMES-NOUS REPÉRÉS ?

Commencez par compter le nombre de symboles obtenus. **Si ce nombre de symboles est <u>supérieur ou égal</u> au nombre de dés** indiqués sous votre niveau actuel de Suspicion, la Gestapo est alertée de vos activités hautement suspectes et contrecarre vos efforts au dernier moment. **La tentative de complot a échoué <u>et</u> a été découverte.**

LE COMPLOT A ÉCHOUÉ ET A ÉTÉ DÉCOUVERT

- Ignorez tous les autres dés lancés, même s'ils permettraient de réussir la tentative de complot.
- Défaussez la carte Complot tentée.
- Déplacez Hitler à l'abri dans la **CHANCELLERIE**.
- Diminuez de 1 la Motivation de tous les Conspirateurs.
- Le Conspirateur qui a initié le complot est arrêté. Effectuez directement l'étape **"Piochez une carte Événement"** décrite dans le "Tour du joueur arrêté" (Cf page 9).

SECONDE ÉTAPE : AVONS-NOUS RÉUSSI ?

Si le nombre de symboles obtenus est <u>inférieur</u> au nombre de dés indiqués sous votre niveau actuel de Suspicion, comptez le nombre de symboles obtenus et comparez-le à la valeur du Soutien Militaire à Hitler :

- **Si le nombre de symboles obtenus est <u>inférieur</u> à la valeur du Soutien Militaire à Hitler**, le complot ne s'est pas déroulé comme prévu mais il n'a pas été remarqué. **La tentative de complot est un échec**, mais ne défaussez pas la carte Complot et ne réalisez pas les différentes étapes "*Le complot a échoué et a été découvert*" ci-dessus. Continuez simplement votre tour normalement.

- **En revanche, si le nombre de symboles obtenus est <u>supérieur ou égal</u> à la valeur du Soutien Militaire à Hitler...**

Exemple : *c'est le tour d'Erich Kordt. Il est dans le même lieu qu'Hitler – Munich – et il lui reste deux actions pour ce tour. En regardant son plateau Conspirateur, il choisit l'option* ➡ ***tenter un complot depuis votre Dossier****. Celle-ci est disponible puisqu'il a un niveau de Motivation "engagé" (committed).*

Tout d'abord, Erich vérifie qu'il a tous les éléments requis pour tenter le complot. Dans le cas présent, il doit être dans le même lieu qu'Hitler et ce lieu ne doit pas être fortifié. Il est effectivement dans le même lieu et Munich n'est pas fortifiée. Il peut donc tenter le complot.

Erich rassemble ses dés : il obtient un dé pour avoir rempli les Éléments Requis du complot, un dé parce qu'il est un Civil et un dé en défaussant un Objet "Explosifs", un des Éléments Facultatifs. Normalement, on ne peut défausser qu'un seul Objet de chaque type listé mais ce complot (le E) autorise l'utilisation de plusieurs Objets "Explosifs". Il s'avère que l'Amiral Canaris est également sur place et dispose d'un Objet "Explosifs". Erich obtient l'autorisation de défausser l'Objet "Explosifs" de Canaris afin d'avoir un dé supplémentaire.

Erich a ainsi rassemblé quatre dés. Le niveau de Soutien Militaire à Hitler étant actuellement de 3, il aura besoin de trois résultats pour réussir à assassiner Hitler à conditions d'obtenir également moins de deux puisque son niveau de Suspicion est "moyen".

Erich se lève solennellement et lance les dés. Il obtient ceci : , , , 1.

Il compare d'abord sa Suspicion aux obtenus. Avec un niveau de Suspicion "moyen", si deux ou plus étaient obtenus, le complot serait automatiquement un échec et serait découvert, Erich serait arrêté. Cependant, Erich n'a obtenu qu'un seul , ce qui le met à l'abri de ce funeste sort.

Ensuite, il vérifie s'il a assez de pour égaler ou dépasser le niveau de Soutien Militaire à Hitler. Il n'a obtenu que deux , donc à un de la réussite, la tentative est un échec.

Les résultats numériques sont ignorés dans les tentatives de complots, donc le 1 ne sert à rien.

Cependant, comme il a obtenu un nombre de inférieur au seuil fixé par sa Suspicion, le complot n'a pas été découvert. Il peut continuer son tour normalement et utiliser son action restante, et même essayer de tenter une seconde fois le même complot (bien qu'il soit mal équipé pour refaire une tentative si rapidement).

Bien sûr, étant seulement à un de la victoire, peut-être que lui ou un autre Conspirateur possédait dans son Dossier une carte qui aurait pu l'aider à terminer le travail...

Victoire !

Hitler a été assassiné ! Vous avez sauvé des millions de vies et mis fin à l'oppression violente de l'Allemagne Nazie. L'Histoire se souviendra de vos actes héroïques pour les générations à venir. **Vous gagnez la partie !**

Prenez en photo votre groupe héroïque avec la carte ***Victoire !*** pour célébrer cette incroyable réussite.

Défaite...

SI TOUS LES CONSPIRATEURS SONT EN PRISON...

... la résistance s'effondre rapidement. Débarrassé des menaces intestines, le pouvoir de l'Allemagne Nazie grandit sans relâche et continue à terroriser le monde. Vos exécutions pour trahison sont à peine remarquées. **Vous perdez la partie.**

SI LA CARTE "DOCUMENTS DÉCOUVERTS" *(DOCUMENTS LOCATED)* A ÉTÉ PIOCHÉE...

... avec la preuve de votre culpabilité maintenant en main, la Gestapo vous a finalement capturé. Cette preuve est utilisée dans un procès fantoche et votre exécution sert la propagande terriblement efficace qui incite l'Allemagne Nazie au bord de la défaite à prolonger ce qui s'annonce comme une guerre sans fin. **Vous perdez la partie.**

SI VOUS ÊTES DANS L'IMPOSSIBILITÉ DE PIOCHER UNE CARTE ÉVÉNEMENT...

... après une lutte longue et acharnée, vos efforts n'ont pas été suffisants pour ralentir la machine de guerre Nazie ni pour stopper la folie d'Hitler avant l'amer dénouement. Alors que les forces alliées finissent par se rapprocher de Berlin, Hitler se suicide dans la chancellerie du Reich et prouve par ce geste qu'il est le seul homme capable de mettre fin à son règne de terreur. Malgré les années passées à comploter et à travailler dans l'ombre, vous êtes arrêtés avec de nombreux autres allemands de haut rangs comme complices des horreurs de l'Allemagne nazie.

Plus de 36 millions de personnes ont perdu la vie à cause des horreurs de la guerre et de ce génocide brutal. Si vous aviez été capable de mener à bien votre complot, qui sait combien auraient pu être épargnées ? **Vous perdez la partie.**

Crédits

Conception du Jeu : Philip duBarry
Concepteurs supplémentaires : Dann May, Cody Jones
Direction artistique : Dann May
Conception graphique : Cody Jones, Dann May
Illustration : Lucas Soriano
Édition et conception de la maquette : Peter Gifford
Testeurs et consultants : Michael Fox, James Takenaka, Dan Yarrington, Tim Schuetz, Renée Snader, David MacKenzie, Jeffrey Norman Bourbeau
Traduction française *v1.0* : Patrick Mougeot, Christophe Michon, Michaël Baillard

Variantes de Jeu

Lieutenants Dévoués

Avec cette variante, les adjoints peuvent être tués avec une carte Complot de la même manière qu'Hitler. La difficulté pour tuer un adjoint est toujours de 2 ⌖. Pour gagner, vous ne devez pas seulement éliminer Hitler, vous devez également éliminer au moins deux de ses adjoints. Même si Hitler est tué en premier, ses lieutenants dévoués continuent à diriger l'effort de guerre.

Sentiment d'Urgence

Pendant l'étape 4 de la mise en place du jeu, retirez une carte supplémentaire de chaque paquet de cartes Événement.

Documents Protégés

Le but de la carte ***Documents Découverts*** est de créer une sensation d'imprévisibilité et de paranoïa car vous ne savez pas quand - ni même si - la carte va être piochée. À l'instar des Conspirateurs réels qui ne disposaient pas de suffisamment d'informations sur le temps qu'il leur restait, nous voulons aussi que les joueurs, assis tranquillement dans leur siège, sachant que la période 7 commence, se disent que chaque tour pourrait être le dernier. Bien que nous vous recommandions de jouer avec cette carte, il est compréhensible que certains joueurs n'aiment pas ce genre de fin abrupte. Si vous préférez ne pas jouer avec la carte ***Documents Découverts***, remettez-la dans la boîte de jeu mais **ne défaussez qu'une seule carte du paquet de cartes Événement de la période 7** pendant la mise en place du jeu.